

Perencanaan Pembelajaran Sejarah Menggunakan Aplikasi Ruanguru Masa Pandemi Covid-19

Rochgiyanti¹, Alfianoor Septiawan², Fitri Mardiani³, Fathurrahman⁴, Rhoma Dwi Aria Yuliantri⁵, Dewicca Fatma Nadilla⁶, Ahmad Priyanka Tegar Pangabdi⁷

^{1,2,3,6}Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Lambung Mangkurat

^{4,5}Program Studi Magister Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta

⁷SMA Negeri 13 Banjarmasin

Email : yantiunlam87@ulm.ac.id¹, alfianoorseptiawan@gmail.com², fitri.mardiani@ulm.ac.id³,
fathurrahman6fis.2021@student.uny.ac.id⁴, ariayuliantri@uny.ac.id⁵, dewiccanadilla@gmail.com⁶
tegar250894@gmail.com⁷

Abstrak

Dalam pembelajaran sangat diperlukan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Terdapat berbagai macam aplikasi yang digunakan guru dalam mengajar selama daring, satu diantaranya aplikasi Ruanguru. Aplikasi ini digunakan dalam proses belajar mengajar di SMA Negeri 2 Banjarmasin. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan perencanaan pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi Ruanguru di SMA Negeri 2 Banjarmasin masa pandemi Covid-19. Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian menggunakan kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pengumpulan data diperoleh melalui wawancara dengan guru dan peserta didik. Untuk analisis data menggunakan teknik analisis data Miles dan Huberman yakni 1) pengumpulan data, 2) reduksi data, 3) penyajian data, dan 4) penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru dalam mengajar menggunakan aplikasi Ruanguru sesuai dengan RPP yang telah dibuatnya. RPP yang dibuat guru berpedoman pada RPP daring & kurikulum 2013. Pembelajaran yang dilakukan guru diawali dengan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Kata Kunci: *Aplikasi Ruanguru, Pembelajaran Sejarah, Pandemi Covid-19*

Abstract

In learning, a learning implementation plan (RPP) is needed so that learning can be carried out properly. There are various kinds of applications that teachers use in teaching online, one of which is the Ruanguru application. This application is used in the teaching and learning process at SMA Negeri 2 Banjarmasin. The purpose of this study was to describe planning history lessons using the Ruanguru application at SMA Negeri 2 Banjarmasin during the Covid-19 pandemic. The method used by researchers in this research uses a qualitative descriptive approach. Data collection was obtained through interviews with teachers and students. For data analysis using data analysis techniques Miles and Huberman namely 1) data collection, 2) data reduction, 3) data presentation, and 4) drawing conclusions. The results of the study show that teachers use the Ruanguru application in accordance with the lesson plans they have made. The lesson plan made by the teacher is guided by the online lesson plan & curriculum 2013. The teacher's lesson begins with preliminary activities, core activities, and closing activities.

Keywords: *Ruanguru Application, History Learning, Covid-19 Pandemic*

PENDAHULUAN

Sebelum adanya Coronavirus disease 2019 (Covid-19), pembelajaran di sekolah dilaksanakan secara tatap muka. Masuknya Covid-19 ke Indonesia dibuktikan dengan ditemukannya dua warga Indonesia positif tertular Covid-19 yang disampaikan langsung oleh Presiden Jokowi Widodo pada 2 Maret 2020 di Istana Kepresidenan (Retaduari, 2022). Dalam rangka mencegah penularan Covid-19, pemerintah pusat melalui Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 36962 pada 17 Maret 2020 tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran Corona Virus Disease (COVID- 19). Salah satu isi dalam surat tersebut menunda penyelenggaraan acara yang mengundang banyak peserta atau menggantinya dengan *video conference* atau komunikasi daring lainnya serta bagi daerah yang sudah terdampak Covid-19 diberlakukannya pembelajaran secara daring dari rumah bagi siswa dan mahasiswa.

Dalam menindak lanjuti surat edaran tersebut, pemerintah provinsi Kalimantan Selatan mengeluarkan surat edaran Gubernur Kalsel Nomor 420/19-set/Dikbud tentang penyelenggaraan pembelajaran di satuan pendidikan mulai dari PAUD, Raudal Athfal (RA), SD/MI, SMP/MTS, SMA/MA/SMK, dan SLB. Surat edaran berisikan pembelajaran dilaksanakan dengan belajar dari rumah (BDR) secara daring/online/luring/modul dan sejenisnya berlaku hingga semester gasal dari bulan Juli sampai Desember 2020 (KP RedFot, 2020). Surat edaran kemudian ditindaklanjuti oleh SMA-SMA yang ada di Kalimantan Selatan, termasuk SMA Negeri 2 Banjarmasin.

Pembelajaran daring tentu menjadi tantangan tersendiri bagi setiap sekolah yang belum pernah sama sekali menerapkan. Diperlukan adanya adaptasi setiap sekolah dalam melaksanakan pembelajaran daring baik dari peserta didik, guru, ataupun sarana dan prasarana guna mendukung proses pembelajaran. Terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam pelaksanaannya, seperti jaringan yang kurang memadai, kuotanya yang terbatas, dan adanya peserta didik yang tidak mempunyai *handphone* (Fathurrahman et al., 2022; Ngazizah & Fauzi, 2022; Wirza, 2021). Dari kendala tersebut akhirnya berimbas kepada permasalahan yang dialami peserta didik seperti menurunnya semangat mereka dalam belajar, sulitnya menerima setiap materi yang disampaikan guru, dan keterlambatan dalam mengumpulkan setiap tugas (Anis et al., 2021).

Ada berbagai aplikasi yang digunakan guru dalam mengajar selama daring diantaranya, seperti *Whatsapp*, *Zoom Meeting*, *Google Classroom*, *Google Meet*, *Ruangguru*, *Edmodo*, dan lain-lain. Aplikasi yang digunakan oleh guru-guru di SMA Negeri 2 Banjarmasin menggunakan *Ruangguru*. Pihak sekolah mulai melakukan kerjasama dengan *Ruangguru* pada 11 Juli 2020. Penggunaan aplikasi ini merupakan hasil evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran daring yang telah dilaksanakan pada pembelajaran di semester genap tahun ajaran 2019/2020 yang dirasa kurang maksimal dalam pelaksanaan pembelajarannya. Dikarenakan saat itu para guru menggunakan berbagai aplikasi yang mengakibatkan pembelajaran belum terarah.

Rahadian et al (2019) mengatakan aplikasi *Ruangguru* merupakan *platform* digital pada layanan yang berbasis pendidikan dengan berbagai fitur yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang berdiri pada tahun 2014. Aplikasi *Ruangguru* membantu guru dalam memberikan masukan serta saran yang menjadi kebutuhan guru dalam kegiatan pembelajaran sehingga peran guru dapat memberikan masukan yang bermanfaat dalam pengembangan aplikasi sesuai kebutuhan yang diperlukan guru dalam proses kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ulfa (2021) mengatakan bahwa penggunaan aplikasi *Ruangguru* dalam pembelajaran *blended learning* dapat meningkatkan kemandirian belajar dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, aplikasi *Ruangguru* dengan bantuan *zoom meeting* dapat meningkatkan suasana belajar dan proses belajar menyenangkan bagi peserta didik yang berimbas pada peningkatan hasil belajarnya (Ritauw et al., 2022). Khanifah (2022) menambahkan bahwa fitur yang tersedia di aplikasi *Ruangguru* dapat meningkatkan keinginan belajar dari peserta didik selama pandemi Covid-19.

Pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi *Ruangguru* mempermudah guru dalam melaksanakan pembelajaran secara daring pada *learning management system* (LMS). Guru juga dapat membuat pembelajaran daring menjadi lebih menyenangkan, namun agar dapat menciptakan

pembelajaran yang menyenangkan tentunya membutuhkan perencanaan pembelajaran yang tepat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik serta keterampilan yang dilakukan guru dalam menerapkan pembelajaran yang telah dirancang sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang berpedoman pada kurikulum 2013. Pembelajaran daring pada pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi Ruangguru membutuhkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran di kelas. Tentu hal ini sangat berpengaruh karena pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang dapat membentuk jiwa nasionalisme pada peserta didik yang disertai dengan kemampuan berpikir kritis.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, peneliti dalam hal ini berfokus pada bagaimana penggunaan aplikasi Ruangguru dalam pembelajaran sejarah yang digunakan oleh guru dalam mengajar selama daring. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui penggunaan aplikasi Ruangguru dalam proses pembelajaran pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Banjarmasin.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan deskriptif dalam metode peneliti kualitatif menurut Rukajat (2018) digunakan dalam menguraikan setiap peristiwa secara konkrit, faktual, dan akurat yang disertai dengan bukti-bukti yang ada, kemudian dihubungkan antar satu sama lain mengenai peristiwa yang diteliti.

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Banjarmasin dengan subjeknya guru sejarah dan peserta didik kelas XII IPS 2. Dalam mengumpulkan data peneliti menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan guna mengetahui proses pembelajaran menggunakan aplikasi Ruangguru. Untuk wawancara diperuntukkan mendapatkan informasi lebih mendalam mengenai guru menggunakan aplikasi Ruangguru dan peserta didik sebagai penerima materi. Sedangkan dokumentasi dilakukan guna mendokumentasikan setiap pembelajaran saat menggunakan aplikasi Ruangguru. Untuk analisis data, peneliti menggunakan teknik analisis data Miles dan Huberman (2012) yakni 1) pengumpulan data, 2) reduksi data, 3) penyajian data, dan 4) penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum guru mengajar terlebih dahulu merancang rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP dibuat guna untuk menentukan model, metode serta strategi yang akan digunakan oleh guru dalam mengajar menggunakan aplikasi Ruangguru. RPP yang digunakan guru berpedoman pada kurikulum 2013 dan menggunakan RPP daring. Pada saat membuat RPP guru dapat berkreasi membentuk pembelajaran yang tepat dan efektif untuk diterapkan pada peserta didik sesuai dengan keadaan lingkungan sekolah. Alokasi waktu yang digunakan guru dalam melaksanakan pembelajaran 30 menit dalam setiap pembelajaran, hal ini sebagai bentuk penyederhanaan RPP daring yang dapat guru kreasikan secara mandiri sebagai antisipasi pengeluaran kuota internet peserta didik.

RPP yang dirancang oleh guru pelajaran sejarah beracuan pada kompetensi dasar (KD) dan indikator yang berada dalam tingkatan *higher order thinking skills* (HOTS) yaitu menganalisis, menyajikan, mengembangkan, mengevaluasi, dan merekonstruksi yang terdapat pada *taksonomi bloom* dalam tingkatan kognitif dari C4 hingga C6. Langkah awal yang dilakukan guru yaitu melakukan analisis terhadap KD, indikator pencapaian kompetensi serta tujuan dari pembelajaran yang akan digunakan. Langkah berikutnya yang dilakukan guru yakni melakukan penyesuaian materi yang akan diajarkan serta sumber belajar yang akan digunakan. Perencanaan yang dirancang oleh guru meliputi keterampilan abad 21 agar dapat mengembangkannya kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, serta kreativitas (4C) pada diri peserta didik. RPP menjadi acuan guru dalam melaksanakan pembelajaran sehingga lebih terarah. Langkah-langkah pembelajaran yang dilaksanakan guru diawali dengan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, serta diakhiri dengan kegiatan penutup.

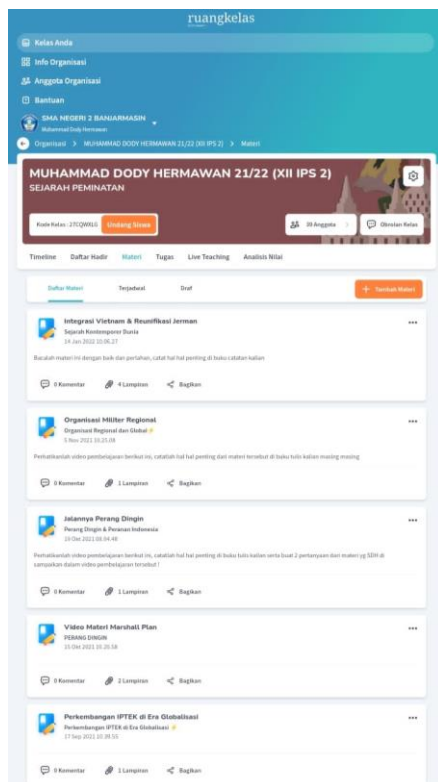
Pada kegiatan pendahuluan menggunakan aplikasi Ruangguru, terlebih dahulu guru mengarahkan peserta didik untuk login melalui *learning management system* (LMS) Ruangguru melalui *WhatsApp group* di kelas. Setelah semuanya masuk, guru kemudian mengucapkan salam serta mengajak peserta didik berdoa melalui fitur obrolan yang terdapat pada aplikasi Ruangguru. Selanjutnya guru akan melakukan pengecekan kehadiran peserta didik dalam fitur obrolan sambil

mengarahkan peserta didik agar mengisi presensi pada fitur presensi. Selain itu guru juga akan menanyakan keadaan serta kesiapan peserta didik. Setelah itu maka guru akan melakukan apersepsi pada peserta didik mengenai materi pembelajaran yang akan dipelajari serta sedikit membahas materi minggu sebelumnya agar peserta didik dapat memperkuat materi yang telah dipelajari serta siap menerima pembelajaran yang akan dipelajari. Guru juga menginformasikan kepada peserta didik terkait materi yang akan dibahas dengan memberikan gambaran terkait permasalahan yang umum terjadi di lingkungan sekitar sehingga peserta didik dapat memahami materi yang akan dibahas. Dengan demikian, maka dalam kegiatan pendahuluan guru melakukan doa, mengarahkan peserta didik mengisi presensi serta apersepsi pada awal pembelajaran menggunakan fitur obrolan di aplikasi Ruangguru. Kegiatan yang dilakukan guru pada kegiatan pendahuluan selaras dengan pendapat Ita (2018) yang mengatakan bahwa kegiatan pendahuluan pembelajaran diawali dengan doa, mengisi presensi, apersepsi, tanya jawab mengenai materi, menanyakan keadaan peserta didik.

No.	Nama Siswa	2023-07-27 Daftar Hadir Support II	2023-07-28 Daftar Hadir Support II	2023-08-03 Daftar Hadir Support II	2023-08-06 Daftar Hadir Support II
1	Ashwani Zamani	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
2	Aprilia R	Belum Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
3	Andriyani Maulana	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
4	Arya Anata	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
5	Bisa Akmal	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
6	Eka Satrio	Hadir	Hadir	Belum Hadir	Hadir
7	Geati Ayu Widi Fatm	Belum Hadir	Hadir	Belum Hadir	Belum Hadir
8	Karna Pratapang	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
9	Karna Pratapang	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
10	Khusni Rizka	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
11	Muhadilama	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
12	Muhadilama Maulida	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
13	Muhadilama Maulida	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
14	Muhammad Mikhil	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
15	Muhammad Rizki	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
16	Muhammad Azz	Hadir	Hadir	Belum Hadir	Hadir
17	Muhammad Azz	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
18	Muhammad Rizki	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
19	Muhammad Rizki	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
20	Muhammad Rifan	Belum Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
21	Muhammad Rizki	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
22	Muhammad Rizki	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
23	Muhammad Rizki	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
24	Muhammad Rizki	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
25	Muhammad Rizki	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
26	Muhammad Rizki	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
27	Muhammad Rizki	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
28	Muhammad Rizki	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
29	Muhammad Rizki	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
30	Muhammad Rizki	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
31	Muhammad Rizki	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
32	Muhammad Rizki	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
33	Muhammad Rizki	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
34	Muhammad Rizki	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
35	Muhammad Rizki	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
36	Muhammad Rizki	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
37	Muhammad Rizki	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
38	Muhammad Rizki	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir

Gambar 1. Fitur Presensi dalam aplikasi Ruangguru
 Sumber: Guru Sejarah di SMA Negeri 2 Banjarmasin

Dalam kegiatan inti guru dalam mengajar menggunakan aplikasi Ruangguru memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia di aplikasi. Dalam aplikasi Ruangguru materi ajar serta sumber belajar sudah tersedia pada fitur materi. Meskipun demikian tidak semuanya dapat diakses, terkecuali bagi akun yang sudah premium. Keterbatasan materi tersebut, membuat guru sejarah baik guru mata pelajaran sejarah Indonesia maupun sejarah peminatan untuk merancang materi menggunakan sumber diluar aplikasi Ruangguru agar dapat diakses seluruh peserta didik. Untuk fitur materi yang terdapat dalam aplikasi Ruangguru dapat dilihat melalui gambar di bawah ini.



Gambar 2. Fitur Materi dalam Aplikasi Ruangguru

Sumber: Guru Sejarah di SMA Negeri 2 Banjarmasin

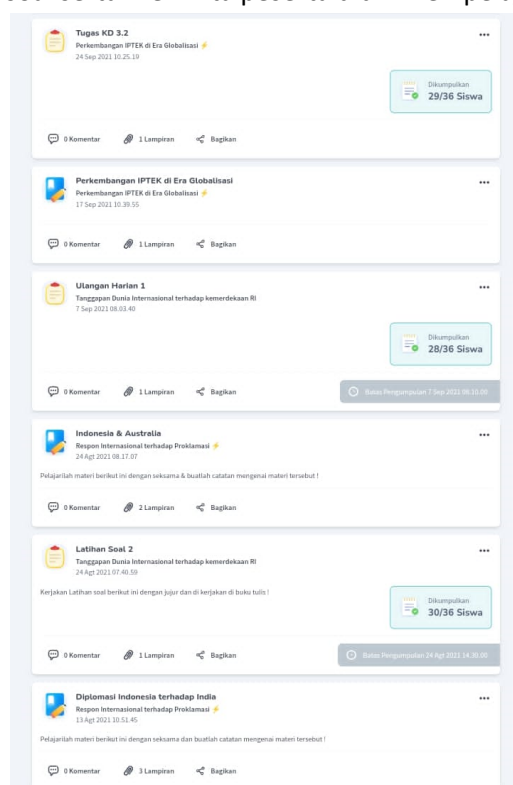
Pada awal pembelajaran di aplikasi Ruangguru, guru menggunakan metode ceramah. Metode tersebut digunakan untuk menyampaikan materi yang diajarkan. Guru menarik perhatian serta antusias peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan foto atau gambar, video, dan artikel sebagai bahan diskusi peserta didik. Dalam pembelajaran peserta didik dapat melakukan analisis terhadap materi yang diberikan guru pada fitur obrolan yang terdapat di aplikasi Ruangguru. Peserta didik dapat bertanya, diskusi, dan juga menyampaikan pendapatnya mengenai materi yang disampaikan guru melalui fitur obrolan. Saat ada peserta didik yang bertanya, guru meminta peserta didik yang lain untuk menjawab atau memberikan tanggapan terkait pertanyaan yang disampaikan temannya. Setelah antar satu sama lain peserta didik berdiskusi, guru kemudian membahas satu persatu mengenai pertanyaan yang telah disampaikan di fitur obrolan. Dengan demikian, selama menggunakan aplikasi Ruangguru ada muncul interaksi antar sesama peserta didik dan juga dengan guru.

Model pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar di aplikasi Ruangguru menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning* (PBL). *Discovery learning* dirancang guru dalam pembelajaran agar peserta didik dapat secara bebas dan mandiri memperoleh pemahaman serta pengetahuan baru. Sedangkan untuk PBL dirancang guru agar peserta didik dapat memecahkan suatu permasalahan pada materi yang diajarkan guru. Pada model pembelajaran PBL, guru mengarahkan peserta didik agar melakukan diskusi ataupun saling tanya jawab antar satu sama lain sehingga peserta didik dapat memecahkan permasalahan dalam materi pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran sejarah sebagai upaya membentuk kesadaran sejarah yang mengharuskan individu mampu berpikir kritis, kreatif, menelaah, interpretasi, hingga memberikan kesimpulan (Anis, 2016). Selain itu, model pembelajaran PBL berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Chasanah et al (2021) dan mampu meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Untuk media yang digunakan guru dalam mengajar di aplikasi Ruangguru menggunakan media pembelajaran yang terdiri dari gambar, video pembelajaran baik yang tersedia dalam aplikasi Ruangguru ataupun video pembelajaran dari berbagai sumber lainnya, kemudian *power point* dan artikel baik dari berita maupun jurnal. Media pembelajaran berupa video mampu meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi yang diajar guru. Hal ini senada dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Nurwahidah et al (2021) dimana penggunaan media pembelajaran mampu

dengan cepat dan dimengerti oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pada kegiatan penutup, guru meminta kepada peserta didik untuk memberikan kesimpulan yang didapat selama mengikuti pembelajaran melalui fitur obrolan pada aplikasi Ruangguru dalam fitur ruang kelas. Bagi peserta didik yang dapat memberikan kesimpulan, akan mendapatkan nilai tambahan dari guru. Hal ini dilakukan sebagai bentuk kepercayaan diri peserta didik dalam memberikan kesimpulan. Selain memberikan kesempatan pada peserta didik dalam memberikan kesimpulan, guru juga membimbing peserta didik dalam mengambil nilai moral pelajaran dari pembelajaran yang dilaksanakan. Sebagai tindak lanjut dari evaluasi pada pembelajaran, guru memberikan penguatan materi berupa penugasan dengan beragam bentuk penugasan seperti membuat infografis, mengerjakan latihan soal baik pilihan ganda ataupun esai pada fitur ruang kelas di aplikasi Ruangguru. Hal ini senada dengan hasil penelitian Mawaddah & Maryanti (2016) yang mengatakan bahwa pada bagian kegiatan penutup, guru dan peserta didik mengulang kembali materi yang sudah dipelajari, kemudian guru memberikan soal serta meminta peserta didik mempelajari materi selanjutnya.



Gambar 3. Bentuk Tindak Lanjut dari Evaluasi Pembelajaran

Sumber: Guru Sejarah di SMA Negeri 2 Banjarmasin

Jika dikaitkan dengan teori Kognitivisme, maka hasil penelitian ini selaras. Menurut Bahruddin et al yang dikutip oleh Nurhadi (2020) mengatakan bahwa teori kognitivisme lebih mengedepankan proses belajar ketimbang hasil belajar. Hal ini terlihat dari guru yang dalam proses pembelajaran menggunakan metode ceramah. Sesuai guru menyampaikan materi, peserta didik kemudian dipersilahkan untuk berdiskusi melalui fitur obrolan yang tersedia di aplikasi Ruangguru. Dengan demikian, maka secara tidak langsung dalam hal ini guru lebih mengedepankan proses belajar ketimbang hasil belajar.

SIMPULAN

Perencanaan pembelajaran menggunakan aplikasi Ruangguru di SMA Negeri 2 Banjarmasin sesuai dengan RPP yang telah dibuat oleh guru. Dalam proses pembelajaran terdapat tiga bagian, pertama kegiatan pendahuluan, kedua kegiatan inti, dan ketiga kegiatan penutup. Meskipun pembelajaran dilaksanakan secara online, antusias belajar peserta didik terbilang tinggi. Hal ini terlihat dari interaksi antar peserta didik dengan guru yang tetap terjalin dengan baik pada saat kegiatan inti sesuai guru menyampaikan materi. Ketika ada peserta didik yang bertanya, peserta didik lainnya menjawab kemudian ditambahkan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Anis, M. Z. A. (2016). Sejarah, Kesadaran Sejarah dan Pupusnya Identitas Nasional. *Developing Education Based on Nationalism Values: The Proceeding of International Seminar Building Education Based on Nationalism Values*.
- Anis, M. Z. A., Susanto, H., & Fathurrahman, F. (2021). Studi Evaluatif Pembelajaran Sejarah Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*, 5(1), 60–69. <https://doi.org/10.29408/FHS.V5I1.3358>
- Chasanah, N., Musadad, A. A., & Pelu, M. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dengan Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar Sejarah. *Candi*, 21(1), 16–30.
- Fathurrahman, F., Susanto, H., Yuliantri, R. D. A., & Abbas, E. W. (2022). Analisis Pembelajaran Kooperatif dalam Penerapan Blended Learning Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 733–739. <https://doi.org/10.31004/JPKD.V4I3.4475>
- Ita, E. (2018). MANAJEMEN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DI TK RUTOSORO KECAMATAN GOLEWA KABUPATEN NGADA FLORES NUSA TENGGARA TIMUR. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 45–52. <https://doi.org/10.24269/dpp.v6i1.889>
- Khanifah, A. (2022). PERAN APLIKASI RUANG GURU DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SAAT PANDEMI COVID-19. *Joyful Learning Journal*, 11(33), 92–99. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jlj.v11i3.52201>
- KP RedFot. (2020, July 29). *Sekolah Diminta Patuhi Surat Edaran Gubernur Kalsel*. Kalimantan Post. <https://kalimantanpost.com/2020/07/sekolah-diminta-patuhi-surat-edaran-gubernur-kalsel/>
- Mawaddah, S., & Maryanti, R. (2016). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP dalam Pembelajaran Menggunakan Model Penemuan Terbimbing (Discovery Learning). *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1). <https://doi.org/10.20527/edumat.v4i1.2292>
- Ngazizah, D., & Fauzi, F. (2022). Implementasi storytelling pada pembelajaran daring Sejarah Kebudayaan Islam. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 66. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v11i1.6116>
- Nurhadi, N. (2020). Teori Kognitivisme serta Aplikasinya dalam Pembelajaran. *EDISI*, 2(1), 77–95. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/edisi.v2i1.786>
- Nurwahidah, C. D., Zaharah, Z., & Sina, I. (2021). MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI MAHASISWA. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 17(1). <https://doi.org/10.31000/rf.v17i1.4168>
- Rahadian, D., Rahayu, G., & Oktavia, R. R. (2019). Teknologi Pendidikan: Kajian Aplikasi Ruangguru Berdasarkan Prinsip dan Paradigma Interaksi Manusia dan Komputer. *JURNAL PETIK*, 5(1), 11–24. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.489>
- Retaduari, E. A. (2022). *2 Maret 2020, Saat Indonesia Pertama Kali Dilanda Covid-19*. Kompas.Com. <https://nasional.kompas.com/read/2022/03/02/10573841/2-maret-2020-saat-indonesia-pertama-kali-dilanda-covid-19>
- Ritiauw, S. P., Mahananingtyas, E., Salamor, L., & Sayang, N. K. (2022). PEMANFAATAN APLIKASI RUANG GURU BERBANTUAN ZOOM CLOUD MEETING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 80–92. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.10645>
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach)*. Deepublish.
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Ulfa, M. (2021). Blended Learning Berbasis Bimbel Online “Ruangguru” dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar Matematika di MAN 1 Aceh Besar. *Intelektualita*, 7(01).
- Wirza, M. A. (2021). Penggunaan Microsoft Teams dalam Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Bukittinggi. *Jurnal Kronologi*, 3(1), 106–118. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jk.v3i1.120>